スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

CHRONO TRIGGER™
クロノ・トリガー



取扱説明書

SHVC-ACTJ-JPN

SQUARESOFT

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン用ゲームソフト『クロノ・トリガー』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。あらゆる時代を通して展開される、壮大なストーリーを十分にお楽しみいただくためにも、ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意など、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は、大切に保管してください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続した長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



CHRONO TRIGGER

クロノ・トリガー

TM

CONTENTS

P R O L



これは、時の引き金を引いてしまった者の宿命の物語。

忘れられし悠久の過去へ、

想像を絶する遥かな未来へ…。

今、時空の扉

クロノ・トリガーの世界

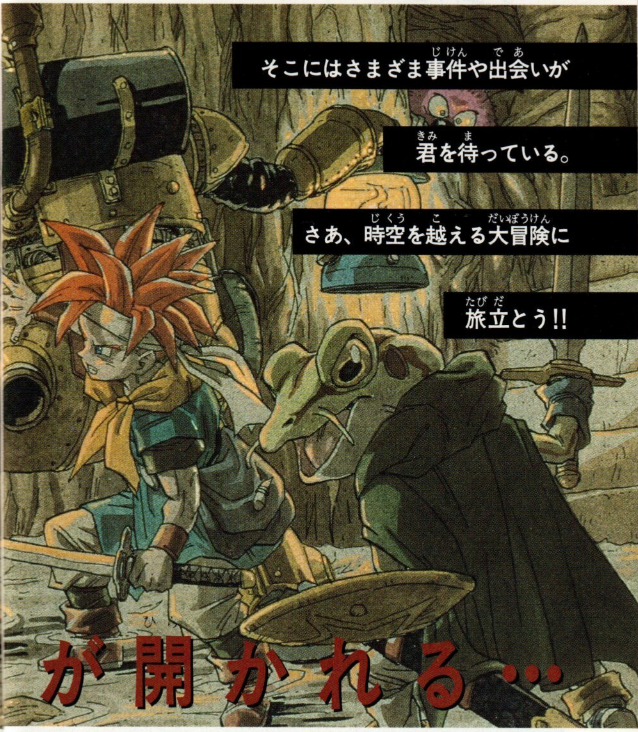
時を越える旅に出よう

「クロノ・トリガー」の物語は、
王国歴1000年の現代を起点に、
過去、未来へと展開していきます。
そして…歴史を変えていくのです。



過去

O G U E



そこにはさまざま事件(じけん)や出会(であ)いが

君(きみ)を待(ま)っている。

さあ、時空(じくう)を越(こ)える大冒険(だいぼうけん)に

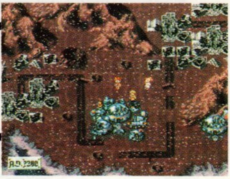
旅立(たびだ)とう!!

が開(ひら)かれる…

現代(げんだい)



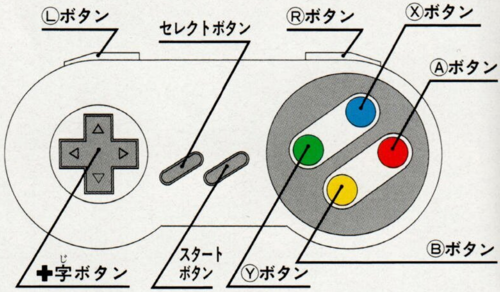
未来(みらい)



コントローラーの操作方法

ゲームを始める前に、まず、基本操作方法を理解しましょう。

■各ボタンの名称と基本操作



✚字ボタン キャラクター、カーソルの移動

キャラクターを操作します。また、メニュー画面などでカーソルの移動を行います。





セレクトボタン **全体マップの呼び出し**

ワールドマップ画面(→P22)で全体マップを表示します。

スタートボタン **ゲームの一時中断**

戦闘を一時中断（再開）するときに使用します。

Ⓐボタン **決定／建物内、洞窟などへの進入**

コマンドの決定に使用します。また、ワールドマップ画面上の建物や洞窟などに入る(→P23)ときにも使用します。

Ⓑボタン **キャンセル／ダッシュ移動**

コマンドのキャンセルに使用します。また、フィールド画面の移動時に、✚字ボタンと併用することによって、ダッシュ移動（通常移動の2倍速）ができます。

Ⓧボタン **メニュー画面の呼び出し**

メニュー画面(→P12～21)を呼び出すときに使用します。

Ⓨボタン **パーティ変更画面、タイムゲージ画面の呼び出し**

パーティのメンバー変更画面(→p24)を呼び出すときに使用します。また、シルバードに乗っているときは、タイムゲージ画面を呼び出します(→P25)。

Ⓛ／Ⓡボタン **戦闘からの離脱／タイムゲージの操作／アイテム画面でのショートカット**

戦闘からの離脱(→P31)、タイムゲージの操作(→P25)、アイテム画面でのショートカット(→P15)に使用します。

ゲームの始め方

ゲームの始め方には、最初から始める方法と、セーブした場所から始める方法の2通りがあります。

■ゲームスタート

➡最初からゲームを初める



✚字ボタンの上下で"ニューゲーム"を選択してⒶボタンを押すと、戦闘中の時間の流れを設定するバトルモード(→P17)選択画面が表示されます。ここで、「ACTIVE(アクティブ)」か「WAIT(ウエイト)」を選択決定し、名前入力(下記参照)を終えるとゲームスタートです。なお、セーブデータがない初期状態では、タイトル画面でⓁ/Ⓡ以外のボタンを押すと、バトルモードの選択から始まります。



名前の入力方法

✚字ボタンの上下左右で、文字にカーソルを合わせてⒶボタンで決定します（最大5文字まで入力可能)。Ⓑボタンで文字取り消し。入力後、スタートボタンで終了です。

➡続きからゲームを始める

以前にセーブしたデータがある場合、✚字ボタンの上下で特定のセーブファイルを選択、Ⓐボタンを押すとゲームが始まります。





❶ファイルナンバー
❷クエストタイトル
❸セーブした時代
❹ゲームスタート時からの総プレイ時間
❺所持金
❻セーブした回数
❼セーブした時点のパーティメンバーとそのステータス



セーブの方法

ワールドマップ画面上ではどこでも、フィールド画面ではセーブポイントを利用することによって、それぞれゲームのセーブが可能です（セーブの詳細→P21）。

■ゲームオーバー

戦闘中に、パーティ全員が戦闘不能(HP 0)になると、ゲームオーバーです。その後、いずれかのボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



ゲーム進行の手引き

ここでは、ゲーム序盤を例にとって、
冒険の進め方を紹介しましょう。

■ゲーム序盤のプロセスを紹介

ゲームスタートから、主人公クロノが時を越える冒険に旅立つまでの流れを、ゲームの基本システムを交えながら紹介します。

1 物語は主人公クロノの家からスタート

クロノが目覚め、母親が階下へ下りると、クロノを操作可能となります。とりあえず1階へ降りて、家の外に出てみましょう。

2 トルース町を探索する

町には、お店や民家が立ち並んでいます。中に入るときはⒶボタンです（→P23）。



POINT1 ［2つの画面を移動］

建物内やダンジョンの移動はフィールド画面、町の内外等の移動はワールドマップ画面を利用します（→P22〜23）。

POINT2 ［町長の屋敷］

町長の屋敷にいる人々に話しかけると、冒険の初心者のために、ゲームシステムのイロハを教えてくれます。

3 町の北にあるリーネ広場で女の子と出会う

リーネ広場の「リーネの鐘」の前に行くと、女の子がウロウロしています。近づくとドシンとぶつかり、彼女はペンダントを落としてしまいます。





POINT3 ［数々のアトラクション］

リーネ広場にあるアトラクションでシルバーポイントを集めると、見せ物小屋でゲーム（賞品付き）を楽しめます。

4 マールとともにルッカの発明品を見に行く

ペンダントを拾い、女の子に渡すと、彼女の名前が「マール」であることがわかり、一緒に行動することになります。その後は、広場のどこかにいる女性から、ルッカの発明品が完成したらしいという話を聞き、広場の奥へと向かいましょう。なお、この女性に話を聞かないと、奥へ通じる通路に人が立っていて、先へ進ませてもらえません。





5 時空を越える冒険へ旅立つ

ルッカの発明品は物体転送機。マールに話しかけると、勝ち気な彼女は自分も挑戦してみたいと単身機械の中に入りますが…大トラブル発生！　時を越える壮大な冒険が、今始まったのです。



メニュー画面の利用法

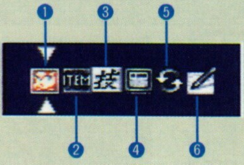
メニュー画面では、状態の確認や武器等の装備、セーブ等を行えます。

■各コマンドの見方と利用法



戦闘時以外、いつでも⊗ボタンで呼び出せるのがメニュー画面です。✚字ボタンの左右で、いずれかのコマンドを選択、Ⓐボタンで決定しましょう。

➡各コマンドの役割

❶ステータス&装備 ステータスの確認及び、武器等の装備を行います（→P13〜14）。	**❸技&魔法** 技と魔法の使用と確認を行います（→P16〜17）。
❷持ち物 持ち物の使用や確認、入れ替えや整頓を行います（→P15）。	**❹コンフィグ** ゲーム環境の設定変更を行います（→P17〜21）。
	**❺ならびかえ** パーティの隊列の並び替えを行います（→P21）。 **❻セーブ** ゲームデータの保存を行います（→P21）。



ステータス&装備

ステータスの確認と武器等の装備を行う

➡ステータスを確認する



✚字ボタンの上下でキャラクターにカーソルを合わせると、ステータスや装備を見ることができます。下記でそれぞれ紹介します。



❶現在のレベル
❷現在のHP／最大HP
❸現在のMP／最大MP※
❹現在の攻撃力
❺現在の防御力
❻そのキャラクターが使用できる魔法の属性
❼装備している武器、防具、アクセサリー
❽経験値
❾次のレベルアップまでに必要な経験値
❿各種ステータス

ちから	日本刀、剣の攻撃力に影響する
めいちゅう	ボウガン、銃の攻撃力に影響する
すばやさ	コマンド入力までの時間に影響する
まりょく	魔法攻撃で敵に与えるダメージに影響する
かいひ	敵の攻撃をかわす確率
たいりょく	レベルアップ時のHPの上昇度に影響する
まほうぼうぎょ	敵の魔法攻撃に対する防御力

※MPは、マインドポイント（Mind Point）の略称です。

➡武器・防具・アクセサリーを装備する

このコマンドでは、ステータスの確認以外に、武器、防具、アクセサリーの装備を行います。以下で順を追って紹介します。

1 装備キャラクターを選択決定する



まず、✚字ボタンの上下で装備したいキャラクターを選択し、Ⓐボタンを押して決定します。

2 装備する物を選択決定する



▼



画面右側の"そうび"にカーソルが現れたら、✚字ボタンで武器、防具、アクセサリーのマーク（→P35）のいずれかを選択（この際Ⓛ／Ⓡボタンで装備キャラクターの変更も可能)、決定してください。すると、カーソルが画面左側へ移動しますから、装備したい品を選択、Ⓐボタンで決定しましょう。



装備後のステータスを確認

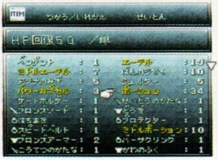
上記の装備したい品を選択した時点で、ステータス画面の各数値が、装備後の値に変化。数値が青の場合は現状よりアップ、グレーの場合はダウンです。

ITEM 持ち物

持ち物の使用と整頓を行う

➡持ち物を使用する

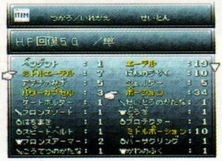
まず、✚字ボタンで黄色く表示された持ち物（回復アイテム）を選択し(Ⓛ／Ⓡボタンでリストのショートカットが可能)、Ⓐボタンを2回押します。次に、使用したいキャラクターを選択決定すれば使用可能です。なお、武器、防具、アクセサリー（いずれもマークで表示→P35）を選択してⒶボタンを2回押すと、装備できるキャラクターを確認できます。





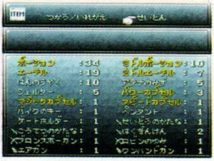
➡持ち物を入れ替える

カーソルで入れ替えたい一方の持ち物（または空欄）を選択、Ⓐボタンを1回押して決定。そして、もう一方の持ち物（または空欄）を同様に選択決定すると完了です。



➡持ち物を整頓する

まずⒷボタンで画面上部のウィンドウにカーソルを移動。次に✚字ボタンの左右で"せいとん"を選択、Ⓐボタンで決定します。この操作で、種類別に並び替わります。



技&魔法

技、魔法の使用と確認を行う

➡技、魔法を確認する

各パーティメンバーの持つ技・魔法の内容をチェックします。

➡技、魔法を使用する

戦闘時以外でも使用可能な回復系の技・魔法を使用します。

1 技のタイプを選択する

まず、✚字ボタンの上下でカーソルを希望のキャラクターに合わせます。次に、✚字ボタンの左右で技のタイプ（1人技、2人技、3人技）を選択します。なお、上記の選択の順番は逆でもOKです。2つの選択が完了したら、Ⓐボタンで決定しましょう。



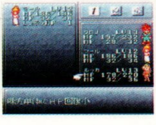
2 特定の技、魔法を選択する

技、魔法名(魔法名には★)は3色で表示されています。白は戦闘時のみ使用可能、黄色は戦闘時とメニュー画面で使用可能、グレーはまだ使用不可を示しています。黄色の技、魔法は、✚字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定後、キャラを選択決定すれば使用できます。技、魔法は、技ポイント(→P32)を規定数ためると使用可能となり（魔法は条件あり→P33)、グレーの技、魔法を選択すると残り技ポイントを確認できます。

確認時



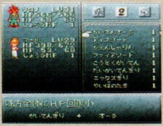
使用時



連係技の使用キャラクターを確認

連係技は、2～3人のキャラクターがそれぞれの技（魔法）を組み合わせて繰り出す技です。その対象キャラクターと技（魔法）を確認するときは、技のタイプの選択で、2人技か3人技を選び、それぞれ技名にカーソルを合わせればOK。画面左側にキャラクター、画面下側に組み合わせる技（魔法）がそれぞれ表示されます。

2人技



3人技





コンフィグ

各種設定を変更する

✚字ボタンでカーソルを設定したいアイコンに合わせ、Ⓐボタンを押していくと、順次設定変更ができます。





ステレオサウンド【オン/オフ】

「オン」でステレオ、「オフ」でモノラルに切り替わります。



バトルモード【ウェイト/アクティブ】

このゲームの戦闘には、常に時間の流れが存在します（→P28）。その時間を設定するのがこのコマンドです。「アクティブ」は、コマンド入力の有無にかかわらず敵が行動。「ウェイト」は、〝わざ（れんけい）〟か〝アイテム〟コマンドを選択決定し、ウィンドウが開いているときのみ、敵の行動が停止します。

メニューカーソル位置【記憶しない/記憶する】

メニュー画面および、各メニューコマンド画面でのカーソル表示位置を設定します。「記憶しない」では、カーソルは常に左（左上）の位置に表示。「記憶する」では、最後に決定したときに選択していた位置に、カーソルが表示されます。

記憶しない	記憶する
常に1番左の位置に、カーソルは表示。	前回選択した位置にカーソルは表示される。
Ⓐボタン	Ⓐボタン
常に左上の位置に、カーソルは表示される。	上記同様、カーソルは前回選択した位置に。



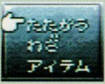




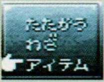

バトルコマンド位置【記憶しない/記憶する】

戦闘コマンドのカーソル表示位置を設定します。「記憶しない」に設定すると、カーソルは常に1番上（"たたかう"）に表示。「記憶する」に設定すると、最後に決定したときに選択していたコマンドの位置に、カーソルが表示されます。

記憶しない



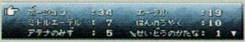
記憶する



技・アイテム使用位置【記憶しない/記憶する】

戦闘時の技、アイテムウィンドウのカーソル表示位置を設定します。〝メニューカーソル位置〞と同様、「記憶しない」では、常に左上の位置にカーソルが表示。「記憶する」では、最後に決定したときに選択していた位置に、カーソルが表示されます。

記憶しない



記憶する



バトルスピード
【バトルゲージスピード= 1 ～ 8 】
【バトルメッセージスピード= 1 ～ 8 】

戦闘時の環境を設定します。上段でバトルゲージがたまる速度を、下段でメッセージウィンドウ（敵の行動、パーティキャラのレベルアップの表示）の表示時間を設定可能。✚字ボタンの上下で上段か下段を選択後、左右で数字（数字が大きいほど戦闘の経過速度が遅く、メッセージの表示時間が長い）を選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。数字を小さくすると戦闘が比較的難しくなり、大きくすると、逆にやさしくなります。



✚字ボタンの上下で設定項目を選択、左右で数値を変える。

バトルゲージ



コマンド入力までの時間の目安。

バトルメッセージ



敵と自キャラに関するメッセージ。

ウインドウ【1～8】

ウィンドウのパターンを設定します。✚字ボタンの左右で好みのウィンドウを選択し、Ⓐボタンで決定します。

バトルゲージ【オフ/1/2】

戦闘時のウィンドウの表示内容を設定します。✚字ボタンの左右で「オフ」にすると、パーティキャラクターの名前とHPの現在値、最大値、MPの現在値が表示。「1」か「2」にすると、パーティキャラクターの名前とHP、MPの現在値、バトルゲージ(→P29) が表示されます。なお、「1」と「2」では、HP、MPの現在値とキャラクター名の位置が異なります（右の写真参照)。



コントローラー【スタンダード/カスタム】

コントローラーの操作を設定します。「スタンダード」に設定すると、ノーマル操作（→P6～7)。「カスタム」に設定すると、カーソルが画面右側へ移動。✚字ボタンの上下で操作内容を選択し、右で設定を変えます。✚字ボタンの左かⒷボタンで、画面左側のコントローラーアイコンにカーソルが戻ります。「スタンダード」に戻す場合、このアイコンにカーソルを合わせて決定ボタンを押します。



まず、✚字ボタンの上下で操作内容を選択。次に、右を押していくと、希望のボタンを選択をできます。



技・アイテム説明【オン/オフ】

戦闘時のウィンドウで、使用する技、アイテムを選択したときの内容説明の表示「オン（あり）」「オフ（なし）」を設定します。



ならびかえ

パーティの隊列を変更する

まず、✚字ボタンの上下で並び替えたいキャラクターを選択し、Ⓐボタンを押します。次に、もう一方のキャラクターを選択、Ⓐボタンを押すと完了です。なお、クロノは並び替えることができません。





セーブ

ゲームデータを保存する

✚字ボタンの上下でファイルを選択、Ⓐボタンで完了です。すでにあるデータを変更する場合は、「はい」を選択してⒶボタンで決定します。なお、ワールドマップ画面上ではどこでもセーブ可能です。







セーブポイントを利用しよう

ダンジョン内には、セーブポイントが存在します。上に乗ってⒶボタンを押すと、セーブ画面が表示。上記と同じ操作でセーブすることができます。

移動システム

2つの基本画面の移動方法と
時を越えるタイムワープ、そして、
乗り物の操作を紹介しましょう。

■移動の基本となる2つの画面

ワールドマップ画面では目的地への移動、フィールド画面では情報収集や探索とそのための移動を行います。

ワールドマップ画面



フィールド画面



ワールドマップ画面 WORLD MAP

➡移動方法



✚字ボタンでキャラクターの移動を行います。なお、この画面には、敵が出現しないので、戦闘は行われません。



全体マップで現在地を確認

セレクトボタンを押すと、全体マップと現在地が表示。Ⓑボタンで通常画面に戻ります。

➡建物内、洞窟などに入るには

ワールドマップ画面上にある、特定の建物や洞窟などの前に立つと、場所名が表示されます。このときⒶボタンを押すと、その場所に入る（フィールド画面に切り替える）ことができます。





進入できるポイントは
こんな所があります

ワールドマップ画面から進入できる場所(フィールド画面)は、入口の前に立つと名前が表示されます。左がその一例で、他にも数多くあります。進入可能なポイント※は、他と違った形状により判別できます。

フィールド画面　FIELD

➡移動方法

ワールドマップ画面と同様、✚字ボタンでキャラクターの移動を行います。Ⓑボタンを押しながら✚字ボタンを押すことで、ダッシュも可能です。特にダンジョンでは、追いかけてくる敵から逃れるときや、危険なトラップを回避するときなど、非常に有効な移動手段となることでしょう。





※町や村などにある進入可能な建物は、他の建物と色が異なります。

■タイムワープの方法

このゲームの特徴の1つであるタイムワープ。同一世界の過去、現在、そして未来を旅するわけです。ここではこのタイムワープの方法を、以下で紹介しましょう。

ゲートを通って他の時代へ進む



ゲートは、時空の歪みのことで、2つの時代の同じ場所をつなぐ門のようなものです。このゲートの前に立ってⒶボタンを押すと、自動的にゲートの中に入り、別の時代へタイムワープします。

〝時の最果て〞から特定の時代へ進む



〝時の最果て〞は、時空を旅する者が行き着く場所です。ここには、過去通ったことのあるゲートとつながる「光の柱」があります（通ったゲートの数だけ「光の柱」が増えていきます）。この光に重なってⒶボタンを押すと、時代と場所が表示、「はい」でその時代へワープします。

パーティメンバーの変更が可能



〝時の最果て〞に来た段階から、戦闘時以外、時と場所を問わずパーティメンバーの変更が可能となります。Ⓨボタンを押して左の変更画面を呼び出したら、✚字ボタンで変更したいキャラクターにカーソルを合わせてⒶボタン。次に、もう一方のキャラクターにカーソルを合わせてⒶボタンを押せば完了です。

■シルバードの操作方法

この世界で活躍する、時を越えるタイムマシン、シルバードを紹介します。シルバードは冒険が進むに従い、より高機能な乗り物へと進化していきます。その操作法をマスターしましょう。

第1段階　時を越えるタイムマシン

初期のシルバードは、時を越える機能のみの純粋なタイムマシンです。機体に重なりⒶボタンを押すと搭乗、Ⓑボタンで降車。搭乗時にはタイムゲージ(下記参照)が自動的に表示されます。



●タイムワープの方法

タイムゲージの針を、✚字ボタンの上下左右かⓁ／Ⓡボタンで、行きたい時代にセット、Ⓐボタンで決定します。



第2段階　タイムワープも可能な飛行機

物語が進むと、シルバードは飛行機に姿を変えます（もちろんタイムワープも可能）。Ⓐボタンで乗降、✚字ボタンで移動。移動中にⓎボタンを押すと、タイムゲージが表示されます。



〝時の最果て〞で冒険のヒントをもらおう

〝時の最果て〞には、1人の老人がいます。彼は、冒険のヒントを教えてくれますので、行き詰まったときは必ず訪ねてみましょう。特に、シルバード入手後のヒントは重要です。

情報収集とお店

情報収集と買い物は、絶対に欠かすことのできない行動です。確実にマスターしましょう。

■冒険の進行の鍵となる情報収集



このゲームは、同一世界の過去、現在、未来を旅していきます。そのため、1度行った場所（時代）でも、違う時代でイベントをクリアしてから戻ってくると、様々な変化が起きます。

➡話す



人の前でⒶボタンを押すと、話を聞くことができます。ウィンドウが表示中でも、キャラクターの移動は可能です。

メッセージウィンドウの移動





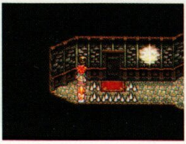
メッセージウィンドウは、Ⓨボタンで上下に移動します。ウィンドウの影に隠れた物を見るのに便利です。

➡調べる



張り紙などの前でⒶボタンを押すと、読むことが可能。また、宝箱の前でⒶボタンを押せば、中身を入手できます。

➡スイッチを作動する



ダンジョンにあるスイッチの前でⒶボタンを押すと、スイッチが作動。扉の開閉、トラップの解除などが可能です。

■お店の利用法

戦闘でお金を貯めたら、武器や防具、アイテムをそろえていきましょう。下記では、お店での売買の方法を紹介します。

買う



"かう"を選択決定後、✚字ボタンの上下で商品を選択し、Ⓐボタン。✚字ボタンで個数を設定（上下=10個単位、左右=1個単位）後、Ⓐボタンを押します。

売る



"うる"を選択決定後、✚字ボタンの上下で売る物を選択し、Ⓐボタン。その後は、左記の"かう"と同様の操作方法で個数を設定し、Ⓐボタンを押します。

購入した武器・防具をその場で装備

武器等を購入後、その場で買った物を装備できます。まず、カーソルを画面左上の"かう/うる"のところに戻し、次いで✚字ボタンの下を押すと、カーソルが画面下部へ移動。装備させたいキャラクターを選択決定すればOKです（装備の方法→P14）。

戦闘システム

今回の戦闘システムには、進化した
ATBver.2が採用されています。
敵の登場にも大きな特徴があります。

■戦闘の基本的な流れ

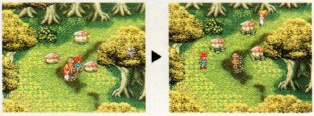
戦闘中に時間の流れが存在し、コマンド入力時も敵が行動するATB。ver.2では、さらに敵が個別の登場パターンを持っています。ここでは、戦闘の基本的なプロセスを紹介しましょう。

1 戦闘突入

フィールド画面上で敵に遭遇すると、戦闘に突入します（画面切り替えはなし）。突入方法は、主に下記の2パターンです。

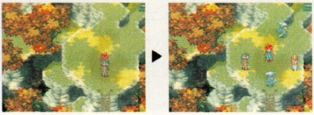
CASE1 画面上の敵に接触する

画面上にいる敵に接触すると、敵、パーティがともに陣形を組み、戦闘に突入します。



CASE2 特定のポイントに立つ

特定のポイントに立つと、画面内あるいは画面外から敵が集まり、戦闘に突入します。



2 ウィンドウ表示



戦闘に突入するとパーティのHPとMP、バトルゲージ(設定変更可能→P19)、敵の名前が表示。同時に、バトルゲージが溜まり始めます。なお、Ⓨボタンでウィンドウの移動が可能です。

3 コマンド選択



バトルゲージが右端まで溜まると、コマンド（下記以降で紹介）が表示。2人以上がこの状態になった場合、✚字ボタンの左右かⓍボタンでコマンド入力の順番を変えることができます。

➡たたかう

直接攻撃です。"たたかう" を選択決定後、✚字ボタンで攻撃する敵にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

➡わざ



▼



技、魔法を使用します。"わざ" を選択決定後、✚字ボタンで使用したい技か魔法（魔法名には★）を選択し、Ⓐボタン。なお、MPが足りない場合、技、魔法名はグレーで表示され使用できません。使用する技、魔法を決定したら、✚字ボタンでかける敵(攻撃系)あるいは味方（回復系）にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

➡れんけい

各キャラクターがそれぞれ習得している技、魔法を組み合わせて攻撃します。以下でこのコマンドの利用法を紹介しましょう。

1 れんけいコマンドに切り替える



複数のキャラクターがコマンド入力待ちになると、“わざ”コマンドが“れんけい”コマンドに切り替わります。ただし、この時点で連係技を覚えている（→P32）ことがその条件となります。

2 技を選択する



▼



“れんけい”を選択決定したら、✚字ボタンの上下で“ふたりわざ”あるいは“さんにんわざ”の欄に表示された技を選択、Ⓐボタンを押します。なお、グレーの技名は、対象キャラのMPが不足しているか、一方のキャラのコマンドが“れんけい”に切り替わっていないことを示しています。技を選択決定後、かける敵（味方）を選択し、Ⓐボタンで決定します。連係技の選択決定操作は、1人が実行すればOKです。



“れんけい”でも1人技が使用可能

上記の“れんけい”コマンドでは、連係技のほかに、1人技も使用できます。使用方法は、P29の“わざ”コマンドと同様です。



【ふたりわざ】

キャラクター2人のそれぞれの技あるいは魔法を組み合わせて繰り出す連係技(→P40〜43)。使用する場合、どちらの対象キャラクターでもコマンド入力が可能です。



【さんにんわざ】

キャラクター3人のそれぞれの技あるいは魔法を組み合わせて繰り出す連係技（→P44〜45)。「ふたりわざ」同様、対象キャラクターは誰でもコマンド入力できます。

➡アイテム



回復アイテムを使用します。"アイテム"を選択決定後、✚字ボタンで使用したいアイテムを選択して、Ⓐボタンを押します。次に、使用したい仲間を選択したら、Ⓐボタンで決定しましょう。



戦闘から逃げる

コマンド表示後、Ⓛ／Ⓡボタンを同時に押し続けると、戦闘から逃げることができます。ただし、逃げられない場合もあります。

4 戦闘開始

コマンドを入力すると行動開始です。行動する前に敵が攻撃してくる場合もあります。また、攻撃目標の敵を他のキャラクターが倒した場合は、自動的に他の敵を攻撃することになります。なお、技やアイテムを使用したときや、ダメージを受けたときに表示されるHP、MPの数値は、出現方式が異なります。

5 戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了。経験値、技ポイント（下記参照）、お金が入手でき、さらに、アイテムを入手できることもあります。また、経験値が一定値まで溜まるとレベルアップします。



戦闘不参加のキャラクターにも経験値が入る

経験値は、戦闘に参加していないキャラクターも入手できます（75%）。なお、技ポイントは入手不可です。

➡技・魔法の習得方法

戦闘を繰り返すと、技、魔法が覚えられます（魔法を覚えるには一定条件が必要→P33）。そして、技ポイントを規定数ためると、覚えた技、魔法が使用可能となります。規定数までの残り技ポイントは、メニュー画面の技&魔法コマンドで確認可能（→P16）。なお、連係技を覚えるには、対象キャラ全員が、連係技に必要な技、魔法を使用可能な状態で、一緒に戦闘を行わなければなりません（1回でOK）。



魔法を使えるようになるには



ゲームのシナリオ上、主人公達は当初、魔法の存在を知りません。〝時の最果て〟で修業を行い、魔法の能力に目覚めると、以降、戦闘を繰り返すことで魔法を覚えられるようになるのです。そして、技と同様に、技ポイントを規定数までためると使用可能となります。

■ステータス異常

ステータス異常は「ばんのうやく」で回復できますが、戦闘が終わると自然回復します。



こんらん
自分が何をしているのかがわからなくなり、味方を攻撃してしまう。



毒
HPが少しずつ減少していき、さらに、攻撃力もダウンする。



ブラインド
目がよく見えなくなり、敵に対して攻撃が命中しにくくなる。



スロウ
次の行動までに時間がかかる（バトルゲージの上昇速度が遅くなる）。



ロック
特殊な能力を封印され、すべての技、魔法が使用できなくなる。



スリープ
コマンド入力ができない上、防御力がダウン。攻撃を受けると目覚める。



ストップ
動きがいっさい止まり、何もできなくなる。バトルゲージも停止する。

武器＆防具紹介

物語が進むにつれ、敵はどんどん
強くなっていきます。武器と防具の
使いこなしが生死を分けるのです。

■戦闘には欠かせない武器と防具

武器・防具は、基本的にお店で購入することができます。ただし、より強力なタイプは様々な時代のどこかに眠っています。

武器

各キャラクターに応じた５タイプの武器

武器は全部で５タイプ、それぞれ10数種類存在します。
また、タイプにより装備可能キャラが決まっています。



日本刀
装備キャラクター
クロノ

極東の島国で利用されていた武器。重量感があり、抜群の切れ味を誇ります。
例：ぼくとう／せいどうのかたな



ボウガン
装備キャラクター
マール

固定式の弓から強力な矢を放つ武器。力のない者でも容易に扱えます。
例：ブロンズボーガン／ロビンのゆみ



銃
装備キャラクター
ルッカ

殺傷力の高い遠距離戦用武器。使用者の腕力に関係なく威力を発揮できます。
例：エアガン／まめでっぽう



剣
装備キャラクター
カエル

西洋の騎士団が愛用する武器。鋭利な両刃であらゆる存在を両断します。
例：ブロンズソード／アイアンソード



パーツ
装備キャラクター
ロボ

近未来の戦闘ロボット用武器。現代では考えられない破壊力を誇ります。
例：ブリキンアーム／ハンマーアーム

エイラは素手で戦う

6人のキャラクターの中で、エイラだけは武器を装備できません。そのかわり、強靭な肉体を武器とし、素手で敵にダメージを与えます。

防具

敵の攻撃から身を守る2タイプの防具

防具は全部で2タイプ、それぞれ数10種類存在します。また、タイプにより装備可能キャラが決まっています。



頭（あたま）

頭部を保護するヘルメットタイプの防具

全キャラ対応品もあれば、女性キャラ専用品もあります。その素材も皮や鉄、石など多種多彩です。



体（からだ）

体全体を覆うアーマータイプの防具

動きやすさを重視した作りの服やローブ、強固な材質によって頑強さを誇る鎧などがあります。

武器・防具マークの見方

ゲーム中、武器や防具のタイプは、下のようなマークで表示されます。装備時はもちろんのこと、お店でもこれらのマークが使われていますので、ここで各マークの意味を覚えておきましょう。



武器					防具	
日本刀	ボウガン	銃	剣	パーツ	頭	体

アクセサリー紹介

装備するだけでステータスが
アップするアクセサリーは、
お店では買えない貴重な品です。

■多彩な能力が備わったアクセサリー

アクセサリーは、装備することによってさまざまな効果を発揮します。各キャラクターのステータスをチェックしながら、下記の表を参考にして装備しましょう。



ぎんのイヤリング	HPの最大値が25%アップする
きんのイヤリング	HPの最大値が50%アップする
シルバーピアス	技、魔法の消費MPが1／2になる
ゴールドピアス	技、魔法の消費MPが1／4になる
サーチスコープ	敵のHPが表示される（ルッカ初期装備）
いかりのうでわ	敵の攻撃を受けた際、50%の確率で反撃する
はちまき	すばやさが1上がる（クロノ初期装備）
リボン	めいちゅうが2上がる（マール初期装備）
パワーてぶくろ	ちからが2上がる（カエル初期装備）
プロテクター	たいりょくが2上がる（ロボ初期装備）
マジックスカーフ	まりょくが2上がる
パワーマフラー	ちからが4上がる（エイラ初期装備）
スピードベルト	すばやさが2上がる

アイテム紹介

武器、防具同様、長い冒険には
欠かすことのできないアイテム。
戦闘で傷つき消耗した体を癒します。

■長い冒険には欠かせないアイテム

アイテムは、大きく分けてHP回復、MP回復、ステータス異常回復の3タイプがあり、お店で購入することができます。

HP回復	ポーション	値段:10	HPを50回復する(味方1)
HP回復	ミドルポーション	値段:100	HPを200回復する(味方1)
HP回復	ハイポーション	値段:700	HPを500回復する(味方1)
MP回復	エーテル	値段:800	MPを10回復する(味方1)
MP回復	ミドルエーテル	値段:2000	MPを30回復する(味方1)
ステータス異常回復	ばんのうやく	値段:10	ステータス異常回復(味方1)
ステータス異常回復	アテナのみず	値段:200	戦闘不能を回復する(味方1)
HP・MP全回復	シェルター	値段:150	ワールドマップとセーブポイントでHPMP全回復(味方全)

上記のアイテム以外に、お店では売っていないカプセル(例=パワーカプセル)があります。使用すると、各ステータスがアップします。

技&魔法紹介

戦闘時の心強い味方となる技と魔法。
その内容や効果は、それぞれ
キャラクターによって異なります。

■戦闘時の心強い味方となる技と魔法



技、魔法ともに、一定量のMPを消費することで繰り出せます。技は、キャラクター全員が覚えることができますが、魔法は、覚えられるキャラクターが決まっています。

技 TECHNIC

武器の力を利用して放つ

技には、1人で繰り出す技のほかに、2人、3人で協力して繰り出す連係技があります。



1人技　ひとりわざ

1人技は、6人のキャラクターで合計30種類あります。下記ですべて紹介しましょう。

クロノ	かんてんぎり	MP 2	回転しながら周囲にいる敵を斬る
	かまいたち	MP 2	直線上の敵に真空波をぶつける
	ぜんりょくぎり	MP 4	敵1体に通常の2倍のダメージ
	みだれぎり	MP12	敵1体を1度に4回攻撃する

マール	オーラ	MP 1	味方1人のHPを回復(小)する
	ちょうはつ	MP 1	敵1体を混乱させる
ルッカ	かえんほうしゃ	MP 1	直線上のすべての敵に火炎攻撃
	さいみんおんぱ	MP 1	敵全体を眠らせる
	ナパームボム	MP 3	一定範囲の敵を爆弾で攻撃する
	メガトンボム	MP15	一定範囲の敵を強力な爆弾で攻撃
カエル	ベロロン	MP 1	味方1人のHPを回復(小)する
	ベロロンぎり	MP 2	敵1体を舌で引き込み斬る
	ジャンプぎり	MP 4	敵1体をジャンプしてから斬る
	カエルおとし	MP15	敵全体にHPが少ないほどダメージ
エイラ	キッス	MP 1	味方1人のHPとステータスを回復
	まるまじろキック	MP 2	敵1体に飛び蹴りをする
	ひっかきかみつき	MP 3	敵1体にひっかき攻撃をする
	がんせきなげ	MP 4	敵1体を投げ飛ばす
	いろじかけ	MP 4	敵1体を惑わしアイテムを盗む
	しっぽたつまき	MP10	周囲の敵を竜巻で攻撃する
	きょうりゅう	MP15	敵全体にHPが少ないほどダメージ
	3だんキック	MP20	敵1体に3回連続で飛び蹴りをする
ロボ	ロケットパンチ	MP 1	敵1体にパンチを飛ばして攻撃する
	ケアルビーム	MP 2	味方1人のHPを回復(小)する
	かいてんレーザー	MP 3	敵全体にレーザー光線を放つ
	ロボタックル	MP 4	敵1体に体当たり攻撃する
	ヒールビーム	MP 3	味方全員のHPを回復(小)する
	マシンガンパンチ	MP12	敵1体を連続パンチで攻撃する
	サークルボム	MP14	一定範囲の敵を爆弾で攻撃する
	エレキアタック	MP17	敵全体にフルパワーの電撃攻撃



2人技 ふたりわざ

6人キャラの組み合わせは全15通りで、技は各3種類。計45種類をすべて紹介します。

組み合わせ	技名	技の組み合わせ	説明
①クロノ+マール	かいてんオーラ	かいてんぎり+オーラ	回転しながらオーラを放出し、味方全員のHPを回復(小)
	アイスソード	ぜんりょくぎり+アイス	敵1体をアイスの魔法がかかった刀で攻撃する
	アイスガソード	みだれぎり+アイスガ	円範囲の敵をアイスガの魔法がかかった刀で攻撃する
②クロノ+ルッカ	かえんしゃりん	かいてんぎり+かえんほうしゃ	円範囲の敵を炎に包まれた回転斬りで攻撃する
	ファイアソード	ぜんりょくぎり+ファイア	敵1体をファイアの魔法がかかった刀で攻撃する
	ファイガソード	みだれぎり+ファイガ	円範囲の敵をファイガの魔法がかかった刀で攻撃する
③クロノ+ロボ	こうそくかいてん	かいてんぎり+かいてんレーザー	敵全体をフル回転レーザーで攻撃する
	だいかいてんぎり	ぜんりょくぎり+かいてんレーザー	ロボがクロノをぶん回して、ロボの周りの敵を攻撃する
	スーパーエレキ	サンダガ+エレキアタック	敵全体をサンダガを吸収したフルパワー電撃で攻撃する
④クロノ+カエル	エックスぎり	かいてんぎり+ベロロンぎり	クロノとカエルがクロスして、敵1体を攻撃する
	やいばのたき	ぜんりょくぎり+ウォーター	滝からクロノが刀を突き立てながら落下し、敵1体を攻撃

④クロノ＋カエル	ひらいしん	サンダガ＋ジャンプぎり	敵１体に剣を突き刺し、そこにサンダガを落とす
⑤クロノ＋エイラ	ドリルキック	かいてんぎり＋まるまじろキック	エイラが回転しながら落下し、敵１体にきりもみキック
	かみなりかみつき	サンダー＋ひっかきかみつき	サンダーを吸収したエイラが敵１体を引っかき噛みつく
	ハヤブサぎり	ぜんりょくぎり＋がんせきなげ	クロノが横方向へ一直線に飛び、横線上の敵を攻撃する
⑥マール＋ルッカ	はんさようボム	アイス＋ファイア	水と火の衝突によって生じる魔法で、円範囲の敵を攻撃
	はんさようボム２	アイスガ＋ファイガ	「はんさようボム」の強力版で、円範囲の敵にダメージ
	はんさようボム３	アイスガ＋フレア	「はんさようボム２」の強力版で、敵全体にダメージ
⑦マール＋ロボ	オーラビーム	オーラ＋ケアルビーム	オーラを円状に放出し、味方全員のHPを回復（小）する
	アイスタックル	アイス＋ロボタックル	アイスを身にまとったロボが、敵１体にタックルする
	ケアルガウィンド	ケアルガ＋ヒールビーム	ケアルガを円状に放出し、味方全員のHPを回復（大）する
⑧マール＋カエル	アイスウォーター	アイス＋ウォーター	氷のシャワーを降らせて、敵全体にダメージを与える
	ひょうが	アイスガ＋ウォータガ	特大のつららで、敵全体にダメージを与える
	ダブルケアルガ	ケアルガ＋ケアルガ	味方全員のHP、戦闘不能、ステータス異常を全回復

⑨マール＋エイラ	ダブルいろじかけ	ちょうはつ＋いろじかけ
	2人で挑発し、敵1体からかなりの確率でアイテムを盗む	
	こおりなげ	アイス＋がんせきなげ
	円範囲の敵に複数の氷の固まりを投げつける	
	ひょうがなげ	アイスガ＋がんせきなげ
	円範囲の敵に特大の氷の固まりを投げつける	
⑩ルッカ＋ロボ	ファイアパンチ	ファイア＋ロケットパンチ
	円範囲の敵を炎のパンチで攻撃する	
	ファイガタックル	ファイガ＋ロボタックル
	ファイガを身にまとったロボが、敵1体にタックルする	
	ダブルボム	メガトンボム＋サークルボム
	ロボの周りの敵を最強のボムで攻撃する	
⑪ルッカ＋カエル	レッドニードル	ファイア＋ジャンプぎり
	敵1体を炎のジャンプぎりで攻撃する	
	ラインボム	メガトンボム＋ジャンプぎり
	横方向へ大量のボムを落とし、横線上の敵にダメージ	
	カエルフレア	フレア＋かえるおとし
	敵全体をフレアを吸収した巨大カエルで攻撃する	
⑫ルッカ＋エイラ	ほのおげり	ファイア＋まるまじろキック
	炎を脚にまとったエイラが、敵1体に炎のキックをする	
	かえんたつまき	ファイガ＋しっぽたつまき
	敵全体をファイガを含んだ竜巻で攻撃する	
	ほのお3だんげり	ファイガ＋3だんキック
	エイラが大ジャンプから敵1体に炎のキックをする	
⑬ロボ＋カエル	ぶんなげソード	かいてんレーザー＋ベロロンぎり
	ロボがカエルをぶん投げて、敵1体を攻撃する	

連係技の消費MPについて



連係技の消費MPは、組み合わせる技、あるいは魔法の消費MPがそのまま適用されます。例えば、クロノとマールの2人技「かいてんオーラ」の場合、クロノは「かいてんぎり」の2MP、マールは「オーラ」の1MPをそれぞれ消費することになります。

⑬ロボ+カエル	シャボンプレス	ロボタックル+ウォーター
	泡に包まれたロボが落下し、敵1体にダメージを与える	
	ケアルガウェイブ	ヒールビーム+ケアルガ
	ケアルガを円状に放出し、味方全員のHPを回復(大)する	
⑭ロボ+エイラ	おたちだい	ロボタックル+いろじかけ
	ロボの上でエイラが挑発し、敵全体の動きを止める	
	だいかいてんげり	ロボタックル+まるまじろキック
	エイラが回転しながら、敵1体にきりもみキックをする	
	じごくなげ	マシンガンパンチ+がんせきなげ
	ロボとエイラが敵1体を投げ合ってダメージを与える	
⑮カエル+エイラ	ベロロンキッス	ベロロン+キッス
	味方全員のHP(回復小)とステータス異常を回復する	
	シャボンタックル	ウォーター+まるまじろキック
	泡に包まれたエイラが落下し、敵1体にダメージを与える	
	あぐらおちぎり	ジャンプぎり+3だんキック
	カエルとエイラが大ジャンプし、敵1体に剣を突き刺す	

P38~45で紹介している技の中で、天、冥、水、火のいずれかの属性(→P47)を持つ技があります。属性を持つ技は、表内でそれぞれ、天=黄、冥=グレー、水=水色、火=赤で表示しています。



3人技 さんにんわざ

究極の連係技である3人技は、全部で10種類。下記でそのすべてを紹介しましょう。

①クロノ＋マール＋ルッカ	ミックスデルタ	サンダガ＋アイスガ＋ファイガ	天、水、火の合体魔法で敵全体にダメージを与える
②クロノ＋マール＋ロボ	キープアレイズ	かいてんぎり＋アレイズ＋かいてんレーザー	味方全員に1回だけ戦闘不能自動回復
③クロノ＋マール＋カエル	アークインパルス	ぜんりょくぎり＋アイスガ＋ジャンプぎり	ジャンプした後、氷の魔法剣で敵1体を攻撃する
④クロノ＋マール＋エイラ	ファイナルキック	サンダガ＋アイスガ＋3だんキック	敵1体に天と水のエネルギー球付きのドリルキック
⑤クロノ＋ルッカ＋ロボ	ファイガサークル	ぜんりょくぎり＋ファイガ＋かいてんレーザー	クロノをぶん回し、ロボの周りの敵を攻撃する
⑥クロノ＋ルッカ＋カエル	デルタストーム	サンダガ＋ファイガ＋ウォータガ	天、火、水の合体魔法で敵全体にダメージを与える
⑦クロノ＋ルッカ＋エイラ	ガトリングキック	サンダガ＋ファイガ＋3だんキック	敵1体に天と火のエネルギー球付きのドリルキック

技の有効範囲について

敵に対して繰り出す技の中で、有効範囲が敵1体や全体というように、はっきり決まっていない技があります。そうした技は、カーソルを合わせた（ターゲットとなる）敵の位置とその時使用する技の特徴によって、有効範囲が変わってきます。右記で一例を挙げて紹介しておきますので参考にしてください。また、ロボの連係技の中には、対象範囲がロボを中心とした円内の敵に対してダメージを与えるものがあり、この場合、ロボの周りに敵がいないと、その技を使用することができません。

▼例 敵3体にかいてんぎりを繰り出す

➡左側の敵にカーソル



カーソルを合わせた敵を中心に回転するため、中央の敵も有効だが、右側の敵には届かない。

➡中央の敵にカーソル



中央の敵を中心にすると、両隣の敵はともに有効範囲に入り、3体を同時に攻撃できる。

⑧クロノ +ロボ +カエル	トリプルアタック かいてんぎり+ロボッタックル+ベロロンぎり 3人でクロスし、敵1体を同時に攻撃する
⑨クロノ +ロボ +エイラ	ビッグトルネード かいてんぎり+かいてんレーザー+しっぽたつまき 3人で回転して竜巻を発生させ、敵全体にダメージ
⑩クロノ +カエル +エイラ	3じげんアタック かいてんぎり+ベロロンぎり+3だんキック エックスぎりにエイラが加わり、敵1体にダメージ

技は、P38～45で紹介したもの以外にも、いくつか用意されています。

魔法
MAGIC

4つの属性からなる魔法

魔法には4つの属性があり、それぞれ、覚えられるキャラクターが決まっています。また、魔法を覚えられないキャラクターもいます。

天　天に宿る聖なる力による魔法



クロノが覚えられる「天」の魔法は、雷や風の力で敵にダメージを与えます。

サンダー	MP 2	敵1体に雷を落とす（ダメージ小）
サンダガ	MP 8	敵全体に雷を落とす（ダメージ大）
レイズ	MP10	味方1人の戦闘不能を回復する
シャイニング	MP20	敵全体に聖なる最強魔法をぶつける

火　邪悪なものを焼きつくす火の魔法



万物を焼きつくす「火」の魔法は、ルッカが覚えることができます。

ファイア	MP 2	敵1体に炎をぶつける（ダメージ小）
プロテクト	MP 6	味方1人の物理防御力を上げる
ファイガ	MP 8	敵全体に炎をぶつける（ダメージ大）
フレア	MP20	敵全体を強烈な光と熱で攻撃する

冥　闇に包まれた未知なる魔法



冥界に宿る闇の力を利用する魔法で、クロノの「天」の魔法とは対極の存在です。なお、その内容や術者などは、まったく謎に包まれています。

水 大自然の水を利用する魔法



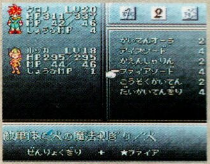
「水」の魔法は、マールとカエルが覚えられますが、内容はそれぞれ異なります。

●マール

アイス	MP 2	敵1体に氷をぶつける（ダメージ小）
ケアル	MP 2	味方1人のHPを回復（中）する
ヘイスト	MP 6	味方1人の行動待ち時間を1/2にする
アイスガ	MP 8	敵全体に氷をぶつける（ダメージ大）
ケアルガ	MP 5	味方1人のHPを回復（大）する
アレイズ	MP15	味方1人の戦闘不能を治し、HP全回復する

●カエル

ウォーター	MP 2	敵1体に水泡をぶつける（ダメージ小）
ヒール	MP 2	味方全員のHPを回復（中）する
ウォータガ	MP 8	敵全体に水泡をぶつける（ダメージ大）
ケアルガ	MP 5	味方1人のHPを回復（大）する





連係技の属性について

魔法には、4つの属性が存在しますが、技には基本的に属性が存在しません。ただし、技と魔法の組み合わせによる連係技には、組み合わせる魔法の属性がつきます。また、属性の異なる魔法の組み合わせによる連係技の場合、まったく別の属性に変化します（例えば、火+水で冥に変化)。

【故障品について】

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ROMカセットに故障内容を書き添えて、下記当社あてに、送料着払いにてお送り下さい。検査の上、症状が確認されたソフトについては、次のように処理させていただきます。

◯製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき理由による動作不良の場合は、新品ソフトと無償交換いたします。

◯お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、交換はいたしません。ご了承ください。

◯リチウム電池の保証は、発売日より5年間とさせていただきます。保証期間切れのソフトについては、有償にて電池交換いたしますので、下記の電話番号にてお問い合わせください。

◯ソフトを送る際には、必ず梱包をしてください。万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、何卒ご了承ください。

◯尚、誠に勝手ながら中古品につきましては保証の対象外とさせていただきます。ご了承ください。

あて先
〒150　東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館
株式会社スクウェア　故障係
PHONE　03-5488-1525（月〜金／10：00〜18：00　祝日を除く）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、何卒ご了承ください。

SQUARESOFT

発売元　株式会社スクウェア